



Projekt címe:

# **KALAND, JÁTÉK, KOCKÁZAT**

Készítette: Kiss Gábor István

Tanórák száma: 15

Ágazat: Informatika és távközlés

Szakma: Szoftverfejlesztő- és tesztelő

Bevont tantárgyak: webprogramozás, asztali  
alkalmazások fejlesztése, adatbázis-  
kezelés I.

Osztály(ok)/csoport(ok): 12. évfolyam

A projekt rövid leírása: Játékprogram készítése a tanult  
technológiák alkalmazásával

Tanév: 2025/2026

Kiskunfélegyháza. 2025. szeptember 1



## **Projektfeladat**

### **Kaland, Játék, Kockázat**

**Feladat:** Készítsen játékprogramok az „Ítélet labirintusa” kalandjáték alapján, csoportmunkában. Egy csoport 2-3 tanulóból állhat.

A lapozgatós játékkönyv egyfajta egyszemélyes szerepjáték. A hagyományos regényekkel ellentétben a könyvet nem lineárisan kell olvasni, hanem előre-hátra lapozgatva, a könyv vagy a véletlen (például kockadobás) hatásának megfelelően. Az ilyen könyvek általában rövid bekezdéscsoportokból álló számozott fejezetekké vannak osztva, a fejezetek végén – a játékos választásától, a kockadobás eredményétől illetve a történet menetétől függően – utasításokkal, hogy melyik számú fejezethez kell továbblapozni (az egymás utáni fejezetek nem sorrendben követik egymást, hanem össze vannak keverve – hogy a játékos/olvasó ne tudja, vagy nehezebben tudja kitalálni a cselekmény végét addig, míg oda nem ér a cselekményben, és így a játékélmény ne romoljon el.

#### **Követelmények:**

- A játék elkészítését szabadon választott programozási környezetben végezze.
- A felhasználói felület legyen jól átlátható, esztétikus.
- Tervezzen adatstruktúrát a játék lépéseinek tárolására. (JSON, adatbázis...)
- Kezelje a különböző eseményeket (harc, útválasztás, tárgy felvétele...).
- A programmal hasonló szerkezetben feldolgozott más játék is játszható legyen.
- Tesztelje a játék működését.
- A projektet a git verziókövető rendszeren prezentálják.

A projekt megvalósítására **15 óra** áll rendelkezésre.

Az értékelés során minden csoportnak be kell mutatnia az elkészült játékot. A bemutatóban ki kell térni az alkalmazott technológiákra és a lehetséges fejlesztési lehetőségekre. Beszélni kell a csoportmunka megvalósításáról és a munkamegosztásról. A játék használatát felhasználói szinten angolul is mutassák be.



### **Értékelési szempontok:**

- A projekt megfelel a követelményeknek, esztétikus, jól használható, logikus felépítésű.
- Csoportmunka megvalósulása. Munkamegosztás.
- Alkalmazott, nem az órákon tanult programozói megoldások.

### **Fejlesztett kompetenciák:**

- Gondolatait világosan fogalmazza meg és adja át.
- A saját céljait összehangolja másokéval.
- Használja a projektciklusokat és azok fázisait, üzemelteti a folyamatokat.
- A projektmunka során kiválasztja és használja a célnak megfelelő szakmai eszközöket.
- Prezentációt készít és bemutatja, előadja azt.